# INFLORENZA MINIMA



Le jeu de rôle des contes cruels dans la forêt de Millevaux

par Thomas Munier

# Inflorenza minima

La version à ce jour la plus épurée d'Inflorenza, sans aucun matériel (ni feuille, ni stylo, ni dés, ni chiffres, ni hasard), taillée pour le jeu moral.

† Chaque joueur incarne un **personnage**.
† Sauf la Confidente, qui incarne **décor** et **figurants**. C'est ce qu'on appelle la version **Carte Blanche**.
† Chacun peut décrire une chose incarnée par un autre, mais celui qui incarne a le dernier mot.
† Les règles suivantes s'adressent à la Confidente. Cf. verbes à l'infinitif et « phrases-clés ».
† Dans les *exemples*, quatre personnages : *Chasseresse, Ogre, Braconnier, Renarde*. Et des figurants. Les exemples développent une seule aventure, mais des faits sont omis d'un passage sur l'autre.

## Sonorisation

Plalylist en écoute libre

## Sommaire

# Essentiels

## Univers

Longtemps après la catastrophe. La civilisation est en **ruines**. La **forêt** a tout envahi. L'**oubli** corrode la mémoire des personnes. L'**emprise**, une force étrange, transforme les êtres et les choses. L'**égrégore**, sédiment des émotions et des passions humaines, provoque des phénomènes surnaturels. Apparaissent des **horlas**, qui sont des créatures fruits de l'emprise et de l'égrégore.

## Quête de personnage

Chaque joueur invente un personnage et annonce sa **quête**. Cette quête doit être en **lien** avec la quête d'un des personnages déjà créés. **L'aventure se construit sur ces quêtes.**
*Chasseresse : sa quête est de traquer la dernière biche blanche de la forêt.*
*Ogre : sa quête est de protéger la dernière biche blanche de la forêt.*

## Action et communication

Les personnages sont très sensibles à l'égrégore :
† Ils peuvent communiquer entre eux par **télépathie,** à distance.
† Pas de messe basse ou d'aparté.
† Tout ce qu'une personne apprend, son personnage peut l'apprendre aussi, par **pressentiment**.
† Les personnages peuvent tenter des actions interdites au commun des mortels, s'ils en payent le **prix**.

## Conflit simple

Quand un personnage se rapproche de la réalisation de sa **quête**, annoncer un **prix à payer** :
1 la révélation d'un point faible
2 une conséquence grave
3 une obligation
4 un handicap
5 une transformation
6 le sacrifice d'êtres ou choses chères au personnage

† Dire « Il y a un prix à payer. » ou incorporer dans la narration.
† Le personnage décide s'il paye le prix pour **obtenir** ce qu'il veut, ou **renonce**.
† Il peut soumettre un **prix alternatif** au bon vouloir de la Confidente.
† Faire de chaque opportunité une **chance unique**, tant que c'est crédible.
† Si pourtant la chance se représente, le personnage peut **retenter**, avec un nouveau prix à payer.
† Les figurants ne jouent jamais de conflit. Si un personnage s'oppose à eux, c'est lui qui joue un conflit.
† Entendre une volonté du personnage, annoncer un prix :

*Chasseresse est arrivée en face de la biche blanche. C'est le plus bel animal qu'elle ait jamais vu. « Tu peux tuer cette biche comme tu le prévoyais, elle est à ta merci. Mais tu sens qu'elle est protégée magiquement ; si tu la tues, tu mourras aussi. »*

† Faire une proposition séduisante, en annoncer le prix :

*La biche a fui Chasseresse, elle part se réfugier dans la tanière d'Ogre. « La biche veut frotter son museau contre ton visage, alors tu deviendrais enfin beau. Mais elle va perdre sa beauté en faisant cela. Est-ce que tu la laisses t'approcher ? »*

† Annoncer une issue tragique, puis un prix à payer pour l'éviter :

*Chasseresse et son écuyer sont toujours à la recherche de la biche. Le cerf, père de la biche, les débusque et les charge. « Le cerf va t'embrocher. Tu resterais paralysée le restant de tes jours. A moins que tu laisses l'écuyer s'interposer entre le cerf et toi, mais il en mourra. »*

† Annoncer un choix cornélien :

*Les chiens de chasse envahissent la tanière d'Ogre. Ils s'apprêtent à dévorer, et la biche, et l'enfant d'Ogre. « Ogre, tu n'auras le temps de sauver qu'un des deux ? La biche ou ton enfant ? »*

† Un personnage renonce :

*Chasseresse combat le cerf pour venger la mort de son écuyer. « Tu peux tuer le cerf mais il crie que si tu l'épargnes, il te dira où se trouve la biche et il s'enfuira juste après. » La joueuse de Chasseresse répond : « Tant pis, je prends le risque de laisser un ennemi dans mon dos, mais j'ai trop besoin de savoir où est passé la biche. »*

## Accomplissement

*Quand un personnage atteint sa quête initiale, son joueur lui choisit un autre quête ou change de personnage.*

# Options

## Les symboles

Chaque joueur invente deux symboles, qui enrichissent le personnage et l'ambiance autour de lui.
(par exemple : corps + esprit, nature + science, animal + mécaniques, clan + folie...). Les symboles sont connexes, opposés ou n'ont rien à voir entre eux. On peut changer de symboles en cours de séance, si la narration s'y prête. Les symboles apportent une cohérence au personnage et fournissent de l'inspiration pour la Confidente et pour le jeu.
*Chasseresse : persévérance, beauté*
*Ogre : transformation, misère*

## Protéger les joueurs à tout moment

† Chacun peut **interdire** un **symbole**.
*La violence contre les enfants met un joueur mal à l'aise. Il interdit le symbole enfants ou violence contre les enfants.*
† « Si vous êtes **mal à l'aise**, dites-le moi en **aparté**, je modérerai la table sans vous mentionner. »
† « Vous pouvez aussi faire une **croix** avec vos mains pour signaler quand ça va trop loin. Alors, tout le monde doit s'arrêter.»
† « **Ça va ?** »
† « Levez votre **pouce** si vous voulez plus d'**intensité**. » Si tous les pouces levés, augmenter rythme, tension, prix à payer.
† Si **un pouce baissé**, baisser d'un cran.
† Si un pouce levé en dehors d'un vote, demander un vote.
† « Placez votre **pouce à l'horizontale** si vous voulez signaler que l'**intensité** est juste comme il faut. »
† **« Je peux être méchante ? »**. Si oui, se montrer cruelle.

## Charger son cœur

En dehors d'un conflit, si un personnage s'**éloigne** de sa quête, **aggrave** sa situation ou accomplit un acte qui le **répugne** profondément, lui accorder de **charger son cœur**. (synonymes : charger son karma, gagner un pouvoir, gagner un as de pique...). Un joueur peut signaler que telle action mérite un chargement de cœur, mais c'est la Confidente qui valide.

**Le cœur d'un personnage n'a qu'une charge.** Mais si on le décharge, on peut le charger à nouveau.

*Ogre court dans la forêt en portant la biche pour la soustraire aux chiens, mais pour cela il a dû abandonner son enfant. Il y a renoncé dans le cadre d'un conflit, il a pu sauver la biche en échange, donc ça ne charge pas son cœur.*

*Chasseresse fait la rencontre du seigneur à qui appartiennent les chiens de chasse. Chasseresse est à la recherche de la belle proie, le seigneur veut juste massacrer un maximum d'animaux. Elle le frappe au visage avec son gant de fauconnerie pour lui afficher son mépris. Elle vient de se faire un puissant ennemi, sans qu'il lui fût promis la moindre contrepartie. « Chasseresse, tu viens de charger ton cœur. »*

Lors d'un conflit simple, le personnage peut **décharger son cœur** pour obtenir ce qu'il veut sans payer de prix.

*Ogre a chargé son cœur en tuant une femme innocente pour nourrir la blanche biche qui lui a demandé de goûter de la chair humaine. Plus tard, le seigneur le débusque avec la biche. Dégoûté de voir une si laide créature en protéger une si belle, le seigneur veut tuer Ogre avec un carreau d'arbalète. Ogre peut sauver sa vie s'il lui livre la biche. Ogre décide alors de décharger son cœur. Il sauve sa vie sans avoir besoin de livrer la biche. « Puisque tu as déchargé ton cœur, le seigneur voit à quel point tu es monstrueux. Il s'enfuit sans demander son reste. »*

## Variante : Carte Rouge

† La Confidente ne mène plus la danse.
† On joue en tour par tour.
† Pendant son tour, chaque joueur a le dernier mot sur son personnage, le décor, et les figurants.
† Quand son personnage veut se rapprocher de sa **quête**, n'importe quel joueur peut annoncer qu'il y a un **prix à payer.** Il désigne alors un troisième joueur chargé de définir **prix à payer** et **compromis**.
† Quand un personnage **aggrave** sa situation, n'importe quel joueur peut annonce qu'il **charge son cœur**. Il faut la validation d'un troisième joueur.
† Un seul **prix à payer** par tour, **conclure** le tour peu après.
*† En l'absence de prix à payer, le joueur* ***conclut*** *son tour quand il veut.*

# Conflits avancés

## Conflit simple avec assistance

Les personnages peuvent porter **assistance** dans un conflit simple. Le personnage assisté **prend la situation en main** ou la **confie** à un de ses assistants. Annoncer alors à l'assistant le **prix à payer** pour aider le personnage en conflit.

*Chasseresse erre dans le domaine du seigneur, ses hommes de main sont à ses trousses. Braconnier, un gars de la forêt qui a aussi des problèmes avec le seigneur, la prend en sympathie. Tous deux se réfugient dans un ermitage abandonné, et Chasseresse se déguise avec des hardes trouvées sur place. Arrive la devineresse, âme damnée du seigneur. Elle les interroge pour essayer de savoir où est Chasseresse.*
*Chasseresse : Je vais lui mentir.*
*Braconnier : Je peux t'aider à la tromper la devineresse.*
*Confidente : Chasseresse, as-tu confiance en Braconnier pour régler la situation ?*
*Chasseresse : Oui, je le laisse gérer.*
*Confidente : « Braconnier, tu vas pouvoir tromper la devineresse, mais elle ne te fera confiance que si tu acceptes de la suivre jusqu'au château pour subir un interrogatoire qui pourrait bien finir en torture. »*
*Braconnier : ça ne vaut pas le coup, je dénonce Chasseresse.*
*Chasseresse : Non, laisse-moi prendre la main ! Je vais la baratiner.*
*Confidente : C'est trop tard, il fallait y penser avant de laisser Braconnier répondre à la devineresse à ta place. Maintenant, elle sait qui tu es vraiment.*
*Chasseresse : Braconnier, c'est la dernière fois que je te fais confiance.*

## Conflit duel

† Un personnage veut une chose et un autre veut l'**inverse** ou l'**opposé**.
† Les autres personnages peuvent **assister** un **duelliste**, pour grossir le nombre de **voix** dans son **camp**.
† On peut assister un camp sans intervenir physiquement. On influe alors le sort par sa simple **volonté** et l'entremise de l'**égrégore**.
† Tout personnage peut aussi **décharger son cœur** pour ajouter une voix.
† Les figurants ne rapportent aucune voix.
† **Le camp avec le moins de voix est évincé du conflit, l'autre camp obtient ce qu'il veut.**

*Chasseresse fuit dans la forêt, pourchassés par la devineresse et les hommes de main du seigneur. Elle retrouve la trace d'Ogre et commence à la remonter. Ogre essaye de masquer ses empreintes pour que Chasseresse ne la retrouve pas. Ils sont à égalité dans ce conflit duel. Chasseresse décharge alors son cœur, ce qui lui permet de prendre l'avantage. Mais Renarde, une sauvageonne qui a pris Ogre en pitié, aide ce dernier à échapper à la traque. On se retrouve à égalité. Braconnier aime bien la Chasseresse même s'il l'a trahie, mais il réprouve son projet de faire du mal à Ogre et à la biche. Alors, il ajoute sa voix dans le camp d'Ogre, sans rien faire de particulier, juste par l'égrégore. Le camp d'Ogre est majoritaire. Chasseresse perd sa trace.*

† Si la victoire de l'autre camp paraît trop **facile**, lui proposer de résoudre un **conflit simple** pour conserver sa victoire.

*La devineresse et ses hommes de mains rattrapent Chasseresse. Chasseresse décide de les tuer tous. Ogre et Renarde annoncent s'y opposer. Mais ni l'un ni l'autre ne sont présents sur la scène. Techniquement, ils remportent le duel, mais la Confidente décide de rendre la situation plus équitable en conditionnant cette victoire par un prix à payer : « Ogre, Renarde, si vous vous concentrez pour mettre des bâtons dans les roues de Chasseresse, la devineresse va sentir votre présence mentale et tôt ou tard, elle va aussi vous débusquer. » Ogre et Renarde se retirent alors du conflit. Dans le souci de maintenir cette équité, la Confidente n'accorde pas pour autant à Chasseresse de tuer la devineresse pour rien. « Tu peux les tuer, mais alors tu seras grièvement blessée. Cette chasse à la biche sera ta dernière, car après tu vas finir impotente. » Chasseresse accepte ce risque, elle tue tous ses adversaires mais s'éloigne de la scène de combat en laissant de longues traînées de sang.*

† En cas d'égalité, annoncer un **compromis** : un résultat où chaque camp paye un **prix** et obtient une **partie** de ce qu'il veut. Si un camp refuse le compromis, il se retire du conflit, l'autre obtient ce qu'il veut. Si les deux camps hésitent, compter jusqu'à **trois**. Si personne n'a renoncé d'ici là, appliquer le compromis.

*À nouveau, Chasseresse veut tuer la biche et Ogre veut lui sauver la vie. Ils sont à égalité. « Si vous persistez tous les deux à défendre votre position, Chasseresse tu vas tuer la biche, mais Ogre te tuera et se transformera à son tour en nouvelle biche, plus belle et fragile que l'ancienne. Personne ne veut renoncer ? Je compte jusqu'à trois...»*

## Conflit tripartite

† Trois camps de personnages veulent trois choses opposées.
† Reformuler le conflit tripartite en **conflit duel**.

*Chasseresse est morte. L'ogre-biche tente de s'enfuir de la forêt. Braconnier le poursuit pour avoir sa tête en trophée. Renarde veut tuer Braconnier. « Nous allons d'abord jouer le combat entre Renarde et Braconnier avant de savoir si Braconnier parvient à tuer l'ogre-biche. »*

† Si le conflit tripartite ne peut devenir un conflit duel, annoncer un compromis.

*Renarde menace de tuer Braconnier qui menace de tuer Ogre-biche qui menace de tuer Renarde d'un regard empli de pathos (pour l'empêcher de tuer Braconnier).*
*Confidente : Si vous persistez dans votre assaut, vous allez mourir tous les trois.*
*Renarde : Je lâche mon arme.*
*Confidente : Maintenant, il reste Braconnier qui veut tuer Ogre-biche. Ogre-biche, tu veux quoi ?*
*Ogre-biche : Je veux seulement survivre.*
*Renarde : Moi je te prête assistance.*
*Confidente : Bien, dans ce cas, on est à deux contre un. Braconnier, tu échoues à tuer Ogre-biche.*

# Conseils de base

## Cruauté

Pour offrir une expérience forte aux joueurs, la Confidente est invitée à se montrer **la plus cruelle possible**. Les prix à payer et les compromis doivent faire vraiment mal, se payer tout de suite et handicaper les personnages ! Le joueur doit vivre une aventure tragique, souffrir à la place de son personnage. On peut aller jusqu'à demander la mort ou l'éviction d'un personnage, ou pire encore. Proposer des dilemmes moraux mémorables, éprouver les valeurs des personnages et des joueurs. Mais accorder parfois des **répits**, des respirations, le temps que le personnage se ressource, et **escalader** progressivement dans les prix à payer.

Quand les joueurs tentent d'**esquiver le prix à payer** en proposant des solutions **tactiques** qui leur permettrait d'obtenir ce qu'ils veulent sans contrepartie, maintenir le prix à payer **la plupart du temps**, ou le reformuler, si besoin en invoquant le caractère **magique** de l'univers de jeu pour justifier le prix à payer. La tactique doit rarement être une échappatoire. **Tout est possible**, on dit toujours **oui** ou **oui mais** aux joueurs, mais **la réussite d'une prouesse tactique doit être conditionnée à un prix à payer, réaliste ou magique**. Parfois cependant, il vaut mieux **céder** à un argument tactique pour sauvegarder la fluidité du jeu. On frappera la prochaine fois.

*Braconnier : OK, j'ai échoué à tuer Ogre-biche, mais je reviendrai cette nuit le tuer dans son sommeil. Je suis un braconnier habitué à tuer ma proie en toute discrétion, Ogre-biche ne m'entendra pas arriver.*
*Confidente : C'est évident que tu te déplaces en toute discrétion. Cependant, la nuit, les horlas rôdent. Eux, ils peuvent te trouver si tu te déplaces, ils te trouveront quand tu reviendras du campement et ils te prendront ton ombre, alors tout le monde croira que tu es devenu un horla, tu seras mis au ban de l'humanité.*
*Braconnier : Je suis prêt à perdre mon ombre pour atteindre à nouveau Ogre-Biche.*
*Confidente : Entendu, tu retrouves Ogre-Biche, au prix de ton ombre. Mais Ogre est une biche : si tu es taillé pour la discrétion, une biche est taillée pour entendre. C'est évident qu'elle t'entend arriver. Ogre-biche, Braconnier veux te tuer à nouveau, et toi que veux-tu ?*
*Ogre-biche : Je veux qu'il tombe amoureux de moi et m'épargne.*

*Confidente : Si vous persistez tous les deux, Braconnier te tuera, Ogre-Biche, mais il sera sûrement et définitivement amoureux de ta dépouille.*

## Connaître pour faire mal

† Mal connaître un personnage, c'est lui demander de sacrifier ce qui lui importe peu.
† Chercher à découvrir quels sacrifices lui demander : ce qui est important pour lui, son passé, ses inspirations, ses valeurs, ses handicaps (blessures, limites, personnes à charge...).
† Les handicaps font partie de sa personnalité. S'il finit par s'y attacher, ils deviennent sacrifiables.
† Poser ces **questions** à travers un figurant ou directement :
« Quelle est...
1 La personne que tu veux revoir ?
2 Ta plus grande crainte ?
3 Ton meilleur souvenir ?
4 Ta plus noire pulsion ?
5 Ta personne préférée ?
6 Ta priorité ?
... Et pourquoi ? »

## Donner pour reprendre

† Les personnages juste créés et ceux qui ont beaucoup sacrifié sont trop simples, n'ont rien à perdre, sont difficiles à défier, lassants à interpréter.
† **Complexifier** ces personnages.
† Poser des **questions**, le joueur étoffera en répondant.
† Faire des **offrandes** aux personnages :
1 motivations
2 ressources
3 quêtes
4 raisons de vivre
5 attaches
6 relations
† Un figurant tombe **amoureux** du personnage, s'**attache** à lui, offre son **aide**.
† Quand le personnage se sera attaché à ce que la destinée lui aura offert, lui demander de rendre toutes ces belles choses sous forme de prix à payer.
† Ne pas imposer des sentiments aux personnages, même sous forme de **prix à**

**payer,** ou les reformuler comme des **contraintes.**

*« Braconnier, tu as tué Ogre-biche et tu es donc tombé amoureux de sa dépouille. Tu es obligé de la protéger et tu ne peux pas l'offrir en prix à payer. »*

† Amener des engagements :

*Le seigneur propose à Braconnier de l'épargner, s'il devient son maître-chien.*

† Séduire le personnage par l'apparence ou le comportement d'un figurant.

*« Ce gibier représente tout que tu as jamais désiré. »*

† Si ça ne prend pas, offrir autre chose.

† Proposer au personnage des actions qui

† Les meilleures **attaches** sont créées par les joueurs.

1-2 « Avec qui t'es-tu le plus attaché sur la route ? »

3-4 « Qu'est-ce qui est devenu précieux à tes yeux ? »

5-6 « Comment évoluent tes relations avec tes proches ? »

† Proposer au personnage de **charger son cœur** en lui présentant des opportunités de s'**éloigner** de sa quête, d'**aggraver** sa situation ou d'accomplir un **acte contraire à ses valeurs**.

*« Renarde, tu trouves un charnier de bêtes que les chasseurs ont tué par ennui et ont laissé là à pourrir, sans même prendre la peine d'en faire des trophées ou de la pitance. La seule carcasse encore comestible, c'est la carcasse du père renard qui t'a élevée. Si tu la manges, tu pourras charger ton cœur. »*

# Conseils avancés

## D.E.U.S Ex. Machina

1 D / **Destin** : Jouer le **destin** des personnages. Relier décors, figurants, intrigue à leurs **quêtes** par coïncidences et correspondances. Donner une **quête** à chaque figurant.
2 E / **Émotions** : Décrire émotions des figurants et décors. Demander ce que ressentent les personnages (de préférence par le biais d'un figurant).
3 U / **Univers** : Décrire des choses liées aux marqueurs Millevaux (1 forêt 2 ruines 3 oubli 4 emprise 5 égrégore 6 horlas)
4 S / **Symboles** : Décrire des choses liées aux **symboles** des personnages. Surtout prix à payer et offrandes, pour impliquer les personnages. Si panne d'inspiration, rechercher dans la pièce, la conversation, ses souvenirs, en extraire des **symboles**.
5 Ex / **Explique** : Dénouer les mystères, révéler liens entre personnages, utiliser des **flash-backs** ou des **flash-forwards** si besoin.
6 M / **Machina** : Refuser le **deus ex machina**. Imaginer des problèmes, laisser les personnages trouver des solutions. Si personnages passifs, figurants et décors peuvent offrir des **solutions** contre des **prix à payer**.

## Principes d'improvisation

1 **Réutiliser** des péripéties d'anciennes aventures.
2 **Co-construire** avec les joueurs : leur répondre « oui », « oui mais... » ou « oui et... ».
3 **Développer** les détails auxquels les joueurs s'intéressent par leurs propositions et questions.
4 **Recycler** les éléments déjà apportés. Retravailler les mêmes thèmes et poursuivre les intrigues en cours au lieu de réinventer de nouveaux éléments.
5 **Faire des pauses** pour ruminer une idée. « Je dois réfléchir, concertez-vous sur vos priorités ou votre marche à suivre en attendant »
6 **Lâcher prise**. Vivre l'aventure au lieu de la raconter.

## Tours invisibles

† Structurent improvisation, rythme, tension, écoute, implication des personnages, expression des joueurs.
† Les joueurs ignorent l'existence des tours.

† Ils parlent et agissent à leur gré.
† Quand ils parlent, se taire, écouter, répondre si nécessaire.
† Organiser son propre jeu en tours.
† Faire agir décor et figurants d'une façon qui concerne intimement un des personnages.
† L'impliquer dans un **conflit** qui va mettre en balance sa quête, ses valeurs et ses attaches.
† Ou lui poser des questions ou lui faire une offrande.
† Bref, consacrer du temps à ce personnage.
† Puis passer à un autre, dans le sens des aiguilles d'une montre, et ainsi de suite.
† Si hors de son tour, un joueur intervient pour une action sans rapport, lui dire qu'on va la résoudre plus tard (à son tour).
† Si nécessaire pour la fluidité, inverser les tours de deux personnages.
† Utiliser même si peu de joueurs !

# Étoffer l'univers

## Intégrer les prix à payer dans l'univers de jeu

Si vous avez préparé un contexte avant de commencer à jouer, vous pouvez y inclure des **monnaies** ou des **principes** qui sont autant de prix à payer préfabriqués.

**La Petite Obole :** L'information sert de monnaie. On peut payer un service avec un renseignement, un souvenir, le récit d'un remords, d'un regret ou d'un rêve. Plus l'information est intense ou importante, plus elle permet d'obtenir une contrepartie importante.
**La Grande Obole :** Elle permet d'obtenir une contrepartie plus importante que la petite obole, mais on fait plus que confier une information à un acheteur : on la lui cède, de façon magique. On raconte son mariage, et c'est maintenant l'acheteur qui épouse votre promise. Ou alors l'information devient réelle, pour le meilleur, comme pour le pire. On raconte un cauchemar et celui-ci prend forme.
**Le Pacte de sang :** Deux personnes peuvent sceller un engagement par un pacte de sang. Si la personne rompt son engagement, elle peut mourir ou encourir une autre conséquence grave.

## Flash-backs

† Utiliser pour définir une **relation** entre un personnage et un autre personnage ou un figurant.
† Les personnages ne **contrôlent pas** l'arrivée d'un flash-back.
† Ils peuvent cependant en provoquer un en utilisant des moyens **magiques**, ou simplement en fouillant dans leur **passé**.
† Initier le flash-back quand le personnage rencontre l'autre, ou y songe simplement.
† Prétexter l'oubli pour improviser une relation passée entre n'importe quelles personnes.
† Jouer le flash-back au **présent**. Les joueurs peuvent poser des **questions**, tenter des **arrangements**, jouer les **conséquences** précises de cette scène.

† Amener un **dilemme moral** dans le flash-back.

*« Renarde, tu as connu le seigneur par le passé. Il t'a traqué avec ta mère et ton frère, sauvageons comme toi. Il vous capture tous les trois. Il est prêt à tuer ta mère et ton frère, mais par cruauté, il te jette un couteau et te dit qu'il en épargnera un si tu égorge l'autre sous ses yeux. Acceptes-tu ce terrible marché, et si oui, qui est-ce que tu épargnes et qui est-ce que tu achèves ? »*

† Annoncer des **conséquences** concrètes dans le présent, sans contredire ce qui a déjà été dit avant.

† **Clause de vaudeville :** Les autres personnages peuvent **intervenir** à leur guise dans ce flash-back. Ils se remémorent une partie de leur passé et découvrent qu'ils côtoyaient déjà le personnage à cet époque.

† Les personnage peuvent vivre ce flash-back comme un **rêve lucide**, explorer leur passé en dehors des révélations de la Confidente... quitte à en payer les **conséquences**.

## Flash-forwards

† Utiliser pour permettre à un personnage d'explorer les conséquences possibles de son choix au moment d'un dilemme moral.

« Braconnier, tu hésites entre laisser le seigneur te tuer et accepter d'être son maître-chien. Voici le futur où tu deviens son maître-chien. Tu es à la tête de la meute. La devineresse est toujours à tes côtés pour t'exécuter si jamais tu faillis à mettre à mort les gibiers. Voici que ta meute capture Renarde. Que fais-tu ? »

† Jouer les **flash-forwards** au présent, comme les **flash-backs.**

## Vertige logique

Sur un fonctionnement proche des flash-backs et flash-forwards dynamiques, la Confidente peut faire jouer des **rêves** ou des **visions** dynamiques et y amener des choix cornéliens avec des conséquences sur la réalité, ou encore rendre les flash-backs et les flash-forwards vraiment étranges, perméables avec le présent, ou existant sous forme de réalités autonomes où l'on pourrait se réfugier pour fuir ses responsabilités dans le présent.

# Comptes-rendus de partie

1. L'Autoroute des Larmes
(Un théâtre contemporain, joué en table ouverte, sans matériel, sans hasard et sans chiffre.)

2. La Carlingue
(Test du théâtre sous-marin et passionnel d'Arjuna Khan, où l'on découvre le besoin de simplifier *Inflorenza minima*.) *** Partie enregistrée ***

3. Le Duel des Vanités
(Le cape et d'épées baroque et cruel porté à son pinacle avec *Inflorenza minima*.)

4. Retour du Viêt Nam
(Un nouveau théâtre contemporain, quand traumatisme de la guerre et sombre passé s'emmêlent dans un même cauchemar végétal.)

5. Orgone House
(Un théâtre contemporain et sulfureux, joué en voiture, sans aucun conflit.)

6. L'inconnu
(Un contexte en six mots, *Inflorenza minima* arrivé à son stade final d'épure, pour une histoire cruelle de mémoire et d'envie.) *** Partie enregistrée ***

7. L'autoroute des origines
(Deuxième test de *L'Autoroute des Larmes*, voyage lynchien et initiatique.)

8. Les Énervés de Jumièges
(Sans nerfs et sans parole, dériver sur la Seine, vivre encore, agir sans agir.)

9. Le Calendrier Lagunaire
(Quand Aimé Césaire écrit un scénario de jeu de rôle.)

10. Lourdes
(Enseigner la maîtrise d'*Inflorenza minima* en se mettant à la place de joueur pour guider le meneur en mode tutoriel.)

11. Les offrandes de guérison
(Huldugarn nous confie comment s'est déroulé sa première partie)

# Inflorenza minima – Récapitulatif

## Essentiels

*Univers* : 1 ruines 2 forêt 3 oubli 4 emprise 5 égrégore 6 horlas.
*Quête* de personnage.
Action et communication par *télépathie.*
*Conflit simple* : prix à payer.
*Accomplissement* : quête atteinte ? Nouvelle quête ou nouveau personnage.

## Options

2 *symboles* par joueur
*Protections* : interdiction de symboles, pouces vers le haut ou le bas, mains en croix, « je peux être méchante ? »
*Décharger son cœur* : annuler un prix à payer ou rajouter une voix dans un duel.
*Carte Rouge* : un joueur agit, un autre demande prix à payer, un troisième définit.

## Conflits avancés

*Conflit avec assistance* : désigner qui prend la situation en main et payer le prix.
*Conflit duel* : le camp avec le plus de voix l'emporte. Si égalité, compromis.
*Conflit tripartite* : reformuler en conflit duel ou compromis.

## Conseils de base

*Cruauté* : aller au choix cornélien le plus fort et le plus souvent possible, désamorcer le jeu tactique, les prouesses réussissent moyennant un prix.
*Connaître pour faire mal* (craintes, souvenirs, attaches, projets…)
*Donner pour reprendre* (attaches, alliés, ressources, raisons de vivre…)

## Conseils avancés

*DEUS Ex MACHINA* : 1 Destin 2 Émotions 3 Univers 4 Symboles 5 Explique 6 Pas de deus ex machina.
*Principes d'improvisation* : 1 Ré-utiliser 2 Co-construire 3 Développer 4 Recycler 5 Faire des pauses 6 Lâcher prise.
*Tours invisibles* : centrer l'aventure sur chaque personnage, et tourner.

## Étoffer l'univers

*Prix à payer intégrés dans l'univers* : Petite et grande Obole, Pacte de sang…
*Flash-back* : approfondir une relation.
*Flash-forward* : explorer les conséquences d'un choix avant de se décider.
Vertige logique : rêve ou métaphore avec conséquences dans la réalité.